特集

ケータイで遊ぼう

いま、携帯電話でぶっちぎりの人気なのが、ナムコのオリジナル・コンテンツ。着メロや待ち受け画面はもちろん、気軽に遊べるゲームの数々が揃っている。すでに会員数も15万人を突破。さあ、遅れるなかれ。合い言葉は〝ケータイで遊ぼう〟だ!

ケータイで遊ぼう

これがウワサのナムコ・ステーションだ！

iモードのゲームコンテンツ部門第1位爆走の「ナムコ・ステーション」。誰もが気軽に楽しめる、24時間営業してるコンビニ感覚のゲームスペースに、キミも遊びにおいでよ！

うきうきにっき

ちょっと不思議な
日記コンテンツだよ

子ざるのオトモと会話をしながら日記をつける。気がつけばオトモがたくさんの言葉を憶えて、メールをくれるようになるぞ。オトモの表情豊かな顔を見るだけで、幸せになれそうだ！

Access : メニューリスト ⇒ ゲーム/占い ⇒ ゲーム ⇒ ナムコ・ステーション　月額180円

ナムコiランド

本当の自分が見えてくる?!

アブノーマル　チェック

軽い気持ちで始めたのに、なんだか真剣になってしまう自己性格診断。二択の質問に答えていくと、思いがけない自分の姿が。アブノーマルに御用心なのだ！

携帯で競走馬を育てちゃおう

ダービークイズ　マイドリームホース

クイズ形式の競馬ゲームが男のコの熱いハートをくすぐってくれる。うまくクイズに答えて愛馬をダービーに勝たせよう！

女のコの一番人気はコレ！

子育てクイズ マイエンジェル・プラス

男の子も育てられるぞ！

6日間かけて一人を育てる「子育てクイズ」。可愛いキャラとなごめる質問の数々は、空き時間にグループで盛り上がるのにもってこい。

君の運命やいかに X-DAYはいつだ?!

余命検索サービス　X-DAY

ちょっとブラックなタイトルだけど、遊び心たっぷりだから心配無用。ひとりでも楽しめるけど、友だちとわいわい騒ぎながらみんなで余命を楽しむ（？）のだ。

Access : メニューリスト ⇒ ゲーム/占い ⇒ ゲーム ⇒ ナムコ・ステーション　月額 300円

営業中24HOUR

ナムコ・ステーション
- ナムコiランド
  - ダービークイズ マイドリームホース
  - アブノーマルチェック
  - 子育てクイズ マイエンジェル・プラス
  - 余命検索サービス X-DAY
- LV Lovers!
- LV Lovers! HI LIMIT
- メロキャラ
- うきうきにっき
- ドラマ×ドラマ

i-mode!! ONLY

ナムコ・ステーションに関するお問い合わせ
☎045（461）8129

LV Lovers! HI LIMIT（エルブイラバーズハイリミット）

ようこそ
本場顔負け!?
のカジノサイトへ

『LVLovers!』だけでは物足りない君には、ブラックジャック、ビデオポーカー、ルーレット、スロットマシン、バカラ等が勢揃いした『LV Lovers! HI LIMIT』がオススメだ。ルールや確率は本場ラスベガスのものを忠実に再現してあるので通な君の腕を鳴らせるかも！？

Access : メニューリスト ⇒ ゲーム/占い ⇒ ゲーム ⇒ ナムコ・ステーション　月額300円

LV Lovers!（エルブイラバーズ）

ケータイで手軽にラスベガス！

ラスベガスに行くのは大変だけど、ここならいつでもどこでも、気軽にラスベガス気分になれるぞ。“ドルドル（$$）”と呼ばれる仮想のコインを使って君も一もうけしてみては？

Access : メニューリスト ⇒ ゲーム/占い ⇒ ゲーム ⇒ ナムコ・ステーション　月額100円

ナムコ的ケータイ進化論

たんなる電話機じゃなく、インターネットからテレビモニターまで何でもこなせる情報端末機として、将来はパソコンも追い抜くのではといわれている携帯電話。ゲームだって、当然コンテンツに加わってくるし、そうなったら場所も時間も選ばない最強のバーチャル・ゲームスペースの誕生ってことになるかも……。

そんな未来へ向けて、ナムコが動き出したのは1999年6月。10月には「ナムコiランド」と「LVラバーズ」がiモードデビュー。さらに今年の春からはコンテンツを増やし、「ナムコ・ステーション」として本格的なサービスを開始した。目指すのは、さまざまな遊びが楽しめるナムコワールドの構築。開発スタッフも、小さな画面でどんなことができるのか、試行錯誤しながらアイデアを練っている。

テーマはシンプルでおもしろいものを！ベテランのスタッフがいうには、携帯電話でゲームを動かすのは、初期のファミコンに似た楽しさがあるらしい。

すでに「ナムコ・ステーション」の会員数は15万人を突破。500社ほどあるコンテンツの中で、ゲームコンテンツ部門では立ち上げ当初からトップを突っ走っている。もちろん、いつでも新鮮な気分で遊んでもらえるようにコメントやクイズはまめに更新されている。そして、これからも新企画が目白押し。技術の進歩も早いから「あのゲームが携帯でできちゃうの」と驚く日も近いかも。まずは、アクセスしてみよう。

※「iモード」は、NTTドコモの登録商標です。
※月額情報料の他に別途パケット通信料が課金されます。

メロキャラ

携帯をメロキャラで華やかに演出！

携帯ユーザーにはもうおなじみの着メロと待ち受け画面。メロキャラにアクセスすればナムコ歴代の人気ゲームの画像や、BGM・SEがダウンロードできるぞ。クオリティも文句なしの逸品ぞろい!! 今人気のメロキャラをランキングで大紹介!!

９月に仲間入りした新メロキャラだ！

静止画　ドリラー2「ススムメダル」

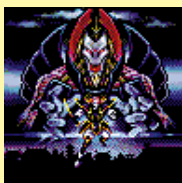
アニメ　バラデューク「アイムユアフレンド」

iメロディ

ギャプラス「メドレー」

リベログランデ「エンディングソング」

カラー静止画

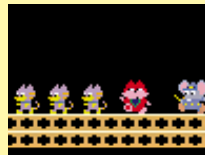
1位　源平討魔伝「平家復讐絵巻」

2位　ミスタードリラー「穴掘りススム」

3位　パックマン「ハローパックマン」

カラーアニメ

1位　パックマン「パクパクパックマン」

2位　ファミスタ・ワースタシリーズ「空振り三振」

3位　マッピー「逮捕しちゃうぞ」

iメロディ

1位　ゼビウス「メドレー」

2位　マッピー「メインBGM」

3位　パックマン「ゲームスタート」

主な収録タイトル

- ■パックマン
- ■ディグダグ
- ■ゼビウス
- ■マッピー
- ■リッジレーサーシリーズ
- ■鉄拳シリーズ
- ■ファミスタ・ワースタシリーズ
- ■ギャラガ
- ■ドルアーガの塔
- ■ソウルキャリバー
- ■妖怪道中記
- ■ワンダー モモ
- ■スカイキッド
- ■ニューラリーX
- ■ファイナルラップシリーズ
- ■ドラゴンスピリット
- ■ワルキューレの伝説
- ■リブルラブル
- ■ドラゴンバスター
- ■トイポップ
- ■源平討魔伝

etc･･･

（2000年8月末現在）

Access：メニューリスト ⇒ ゲーム/占い ⇒ ゲーム ⇒ ナムコ・ステーション　月額 300円

NAMCO STATION NEWS!

ドラマ×ドラマ

９月11日よりスタート!!

このままでは、警察に捕まるのも時間の問題だ！
1急いでマンションに戻る
2ホテルに身を潜

「ドラマ×ドラマ」はプレイヤーがドラマの登場人物になった気分で楽しめる参加型体験ノベルです。プレイヤーは登場人物の一員として、一人あるいは複数のプレイヤー（「ドラマ×ドラマ」をマイメニュー登録されている他のユーザー）と一緒にストーリーに参加します。ストーリー中には数々の選択肢があり、プレイヤーの選択次第でシナリオやエンディングが変わっていきます。ストーリーを作るのは、プレイヤー次第！携帯電話のネットワークの特性を活かしたゲーム進行で今までにない興奮と臨場感が体験できます。今後も様々なジャンルのドラマを続々提供していく予定です。

遊び方

★「募ってドラマ」では一緒にプレイするパートナーを募集します。パートナーが決まったらゲームスタートです。一人でプレイする場合は「一人で」を選択して、スタートします。

★「誘ってドラマ」ではｉモード携帯をお持ちのお友達を誘うことができます（お友達にもマイメニュー登録して頂く必要があります。）

★ 指示に従って、ストーリーを進めて行きます。
ストーリは通常毎日１シーンずつ進展し、２週間前後で完結します。選択肢では、選択権がプレイヤーにあるシーン、パートナーにあるシーン、両方にあるシーンがあります。

★ 他のプレイヤーと一緒にストーリーをエンディングまでプレイすると、「ドラマ友達」になることができます。「ドラマ友達」になると、ストーリーの感想や進行に関する相談など、メッセージの交換が可能です。また、「ドラマ友達リスト」に加えられ、次回からのストーリーで、再度一緒にプレイすることができます。

９月11日からスタートする作品は・・・

「水の炎」

　殺人事件担当の刑事とその容疑者、追う者と追われる者・・・ストーリーの参加者は相反する状況に置かれます。プレイヤーが繰り広げるチェイスシーン、スリルとアクション満載のストーリーです。原作には漫画「包丁人味平」等でお馴染みの牛次郎先生をお迎えしました。

「ニュージーランドの休日」

　舞台は大自然の国、ニュージーランド。二人の若者がクイーンズタウンから日本への便が発つオークランドを目指す、波乱万丈な旅物語。トラブル続出な道中、二人は無事、帰国できるのか？？？　二人の行方はプレイヤー次第･･･。

Access：メニューリスト ⇒ ゲーム/占い ⇒ ゲーム ⇒ ナムコ・ステーション　月額 200円

子育てクイズマイエンジェル・プラス

８月28日よりスタート!!

さらに、POWER UP!してスタート。

8/28よりナムコiランド内の「子育てクイズマイエンジェル」が「子育てクイズマイエンジェル・プラス」にパワーアップ！アーケードや家庭用にはなかった「男の子版」がナムコ・ステーションで登場！もちろんお馴染みの「女の子版」も遊べます。ゲームの流れは今までと同様ですが、男の子と女の子を同時に育てることができ、「男の子版」「女の子版」を両方クリアすると、スペシャル画像のご褒美が･･･！出題クイズも新作を大量に追加しましたので、「男の子も育てたい･･･」と思っていた人はもちろん、マイエンジェルを極めた方にもご満足頂けます。

ケータイで遊ぼう

Ｊフォン派に贈るこだわりメニュー

レーシングゲームから今晩の料理まで、ひとヒネリしたコンテンツがナムコマジックの魅力。思わず「ケータイでここまでできるの？」と声を上げてしまいそうな充実ぶりを紹介しよう。

ナムコマジックに関する
お問い合わせ
ナムコ トレーディング
☎03(5741)5031

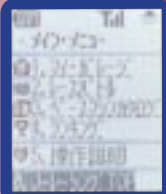
J-レーシング

目指せ！スピードキング！

じっくり考えるマシン改造と、一瞬に命をかけるレースバトル。２つの楽しさが味わえるレースゲームだ。最速マシンを作り上げて、レースの覇者スピードキングを目指そう!!

Access：メインメニュー ⇒ 占い・ゲーム ⇒ ゲーム ⇒ ナムコマジック
月額 300円

操作は簡単！誰でもすぐに遊べるぞ

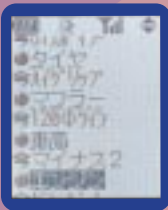
メニューからやりたいことを次々に選んでいくだけでOK！だから、マシン改造も面倒なことは一切ナシで楽しめるんだ。

好きなマシンを選んでゲットしよう！

ベースマシンの車種と数は変わるから、時々チェックしよう。選んだマシンに名前を付けて登録すればマイマシンの誕生だ。

ガレージには９台まで駐車可能だ。

いろんな車種をストックすればバリエーションが楽しめる。カッコよく、そしてより速いマシンを作り出そう！

マシン改造はじっくり考えて！

全部で8ヶ所、30種類を超えるパーツがあるよ。その他に10勝ごとにもらえるパーツもあるから、マシンを育ててみよう。

改造した愛車はケータイの壁紙に登録

マイマシンは改造した通りに画像が変化するよ。フロントとリア両方からマイマシンの勇姿が見られるのが最高！

レースバトルで敵を撃破しよう！

バトルは敵との一本勝負だ。手堅く行くか、命懸けで勝負するか、作戦を立てて戦おう。目指すは、スピードキングだ！

マジックゲームマガジン

MAGIC GAME MAGAZINE

いつでもどこでもきみがヒーローだ！

アイテムや魔法が使える本格的なロールプレイングゲームが、ついにJ-スカイウェブに登場する。しかも、１本だけじゃないっていうからスゴイ！まるでマンガ本みたいに、読切あり連載ありで、いろんな作品が楽しめるんだ。きみも主人公になってハラハラわくわくの冒険に出かけよう！

9月13日より無料サービスイン（予告編）
10月2日より有料スタート予定（本番組）
※画面は開発中のものです

突然姿を消した弟を探す主人公が、嵐の夜にたどり着いた館で見たものとは？竜杯伝説の謎をめぐる物語。

ブータローのカミナリ君がカミナリキングを目指すことになったから、さあ大変！仲間を集めて大決戦だ!!

魔物に満ちた、冒険者の墓場と呼ばれる迷宮。そこに眠る財宝を求めて、選ばれし勇者が冒険へと旅立つ！

Access：メインメニュー ⇒ 占い・ゲーム ⇒ ゲーム ⇒ ナムコマジック　月額 300円

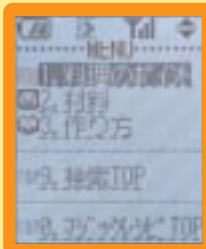
※月額使用料の他にデータに応じて通信料が課金されます。

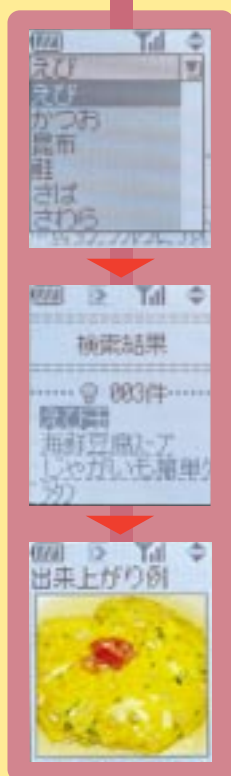
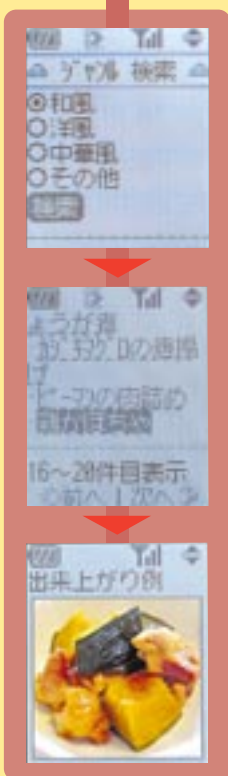
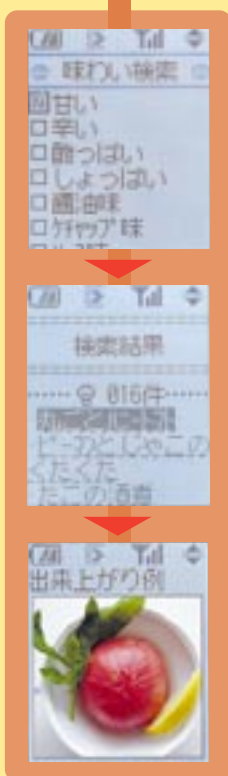
J-PHONEオフィシャルコンテンツにマジックレシピが登場！

毎日の献立を考えるのはひと苦労。でも、ケータイで即、カンタンでおいしいレシピが入手できれば超便利。そこで、料理研究家の小林カツ代先生にお知恵拝借。バラエティ豊かな365日分の日替わりレシピ集「小林カツ代のマジックレシピ」が誕生した。作り方はもちろん、ワンポイントアドバイスや出来上がり図までついているから、これだけで買い物から仕上げまでOK。しかも短時間ですぐにできるメニュー中心。忙しい人の強い味方になってくれるはずだ。

小林カツ代のマジックレシピ

登録されると毎日あなたへ、今日のレシピが自動配信されます。

料理研究家・小林カツ代先生の料理教室がオープン!J-PHONEで手軽にアクセスすればおいしい料理の作り方を丁寧に教えてくれます。面倒な買物メモをする必要もありません。その日の気分で食べたい料理や、冷蔵庫の中の食材で作れる料理も簡単検索できるので、料理が苦手だった人もグーンとレパートリーが広がります。

今日はどんな方法で検索しようかな

家にある材料で選ぶとき・・・・
材料で検索

料理の種類で選ぶとき・・・・
ジャンルで検索

その日の気分で選ぶとき・・・・
味わいで検索

Access: メインメニュー ⇒ グルメ・レシピ ⇒ レシピ　　月額300円

料理研究家・エッセイスト
小 林 カ ツ 代

大阪生まれ。食の仕事を中心に、テレビ・ラジオ・新聞・雑誌・講演など多方面に活躍中。常に生活を視点に置き、あらゆるジャンルの料理をこなすが、それら全てを含めたものを家庭料理としてとらえ、大事にしている。著書は約140冊。料理の本ばかりでなく、エッセイも多い。

著書
『小林カツ代のやさしいおかず200』(講談社)
『小林カツ代のキッチン便り』(大和書房)
動物エッセイ
『愛しのチー公へ』(筑摩書房)
他多数。

おすすめレシピを毎日お届けします！

★ 秋のおすすめレシピを、ノワーズ読者に公開しちゃうぞ！★

豚ヒレの香草揚げ

作り方

1. 香草パン粉を作る。青じそ、パセリ、マッシュルームは水気をよくふき、ザクザク切り、一緒にフードプロセッサーに入れてまわし、パン粉、粉チーズと合わせる。
2. 豚ヒレ肉は1cm厚さに薄切りにし、少したたいて薄くする。小麦粉をまぶし、溶き卵をくぐらせ、香草パン粉をつける。
3. フライパンにオリーブ油を高さ1cm位まで入れて、豚ヒレ肉を焼くように揚げる。
4. マヨネーズ、トマトケチャップ、牛乳を合わせてソースをつくる。レモンを絞り、ソースをつけて食べる。

材料

〔2人分〕
豚ヒレ肉：150～200g
小麦粉：適量
溶き卵：1/2個分
パン粉：3/4カップ
青じそ：1/2束　パセリ：1本
生マッシュルーム：3個
粉チーズ：大さじ3
オリーブ油：適量
マヨネーズ：大さじ2
トマトケチャップ：大さじ1/2
牛乳：大さじ1
レモン：適量

ケータイといい関係つくろうよ

ケータイ歴半年〜１年の女のコ４人にナムコのコンテンツで遊んでもらうこと30分。さて、彼女たちの感想やいかに？

「へぇ、おもしろそう」「さっそくやってみようよ」・・・こんな感じで始まった4人の「ナムコ・ステーション」と「ナムコマジック」初体験は、ノワーズ編集部も驚くほどの盛り上がり。ゲームでここまで騒げるか、というノリだった。一段落したところで、今度はケータイ座談会がスタート。いまもっともホットなコミュニケーションツールを彼女たちはどう使いこなし、何を期待するのか。「マナーは守って欲しいよね」「通話料が高くて大ショック!」と、自らの経験（?）を告白したあと、話題は自然に「こんな機能が欲しい」に。待ち受け画面も着メロも、ゲームや便利情報も、これからはよりオリジナリティのあるものを! なのだそうだ。さて、その中身は?

★JUN さん

占い系のゲームは大好き。ひとりでやるというよりも、友だちと集まって、一緒にゲームをしたいタイプです。話をするのもいいけど、何かみんなでできることがあると盛り上がるんですよ。さっき４人で「アブノーマルチェック」をやったときも、ほかのみんなはどんな結果になるのかなって興味シンシン。女の子はなんだかんだいっても占いとクイズ形式に弱いんです（笑）。私も占いの結果が良くないと気になりますね。そんなときは「ゲームなんだから」と笑い飛ばして、いいときだけ信じるようにしてますけど（笑）。携帯には、今後もコミュニケーションツールとしての機能を期待したいな。独り暮らしだから「マジックレシピは便利ですね。」（笑）

『占いって気になるんですよね』

■AI さん

普段は受信専用って感じで携帯電話を使ってます。あとは電車のなかでヒマつぶしにメールを出したり、カンタンなゲームをする程度かな。待ち受け画面は、みんなけっこうこだわってるみたいですよ。着メロもそうだけど。やっぱり人が使っていないものを求めるから。有料コンテンツってやったことなかったですね。でも、思ったよりおもしろかった。なんか、ハマりそうな自分が怖い（笑）。やりだしたら止まらなくなるほうなんです。将来は海外留学したいと思っているんですが、携帯電話が世界中で使えたらいいでしょうね。いずれは携帯でTV電話ができたりするのかな。携帯で辞書が使えたら、ラクでいいでしょうねえ。

『やりだしたら止まらなくなりそうですね。』

●YUMI さん

『アーティストの限定情報とか欲しい。』

携帯のいいところは、時間を気にせず自分の都合で利用できるところ。でも、メールの切りどきがわからないとか、メール依存症みたいになっている人もいますよね。私もまだ初心者ですが、これから慣れていきたいと思います。あとは、なんといっても限定情報ですよね。着メロでもヒット曲ばかりじゃなく、自分が好きな曲が選べるなら有料でもいいと思う。ゲームも、好きなキャラがでてくる携帯だけのバージョンがあったらやりたい。みんなと少し違う何かをゲットしたいってことかな。そうそう、携帯でしか得られないアーティスト情報が欲しいです。ディルアングレイのとかあったら、絶対お金払って見ちゃいますよ！

◆MAKI さん

『早くケータイで本格的なゲームがしたい。』

いつもはメール中心で携帯電話を使っていますけど、私はけっこうゲーム好きなんで、ナムコのコンテンツも楽しめましたね。いまはクイズゲームが主流みたいだけど、いずれはアクションゲームもでてくるのかな。４人が同時にプレーできるやつとか。そうなったら楽しみ。それと、個人的には実用的な情報が好きですね。どこの店が安いとか（笑）。それも、雑誌みたいな店紹介じゃなくて、いまの空席情報とかがリアルにわかるようなもの。これから携帯を使う人へのアドバイスは、やりすぎ禁物。最初はうれしくてばんばん使っちゃう。メールなら安いと油断してたら、請求書みてショック受けることになるから気をつけよう。

どこまでゆくのか 携帯WEB

ナムコ・ステーションを技術で支える石村氏が、展望する携帯WEBの未来像を語ってくれたぞ！果たして携帯の可能性はどこまで広がるのか！?

ゲームに留まらない 広範なジャンルのコンテンツプロバイダであるべきです。

今後、携帯サイトは、どこまで進化する?!

携帯電話の隆盛は、遠く離れた人と話ができる電話本来の性質に、優れた携帯性により場所に拘束されずに通話できる利便性が付加され、両者が絶妙のマッチングを見せた結果として始まりました。そして現在、携帯電話の場所に拘束されない利便性は、通話のみならず日常生活における様々な要求に対するサービスのあり方を、根底から見直すことを迫っているように思えます。

技術的な進歩により、未来の携帯電話の性能は劇的に向上するでしょう。しかしそれにも増して、その使われ方は現在の推測を大きく超えることが予想されます。新聞、ウォークマン、テレビ、ゲーム…未来の携帯電話が機能的に代替し得る物がたくさんあります。読む、聴く、観る、遊ぶ…用途に合わせた形状の携帯電話(もはや携帯電話と呼ぶにはふさわしくない物かもしれませんが)が出現するでしょう。

しかし携帯電話自体はあくまで端末機でしかありません。テレビ、パソコンと同じく「ソフトがなければただの箱」です。携帯電話のソフトをコンテンツ、それを提供する企業をコンテンツプロバイダと呼びますが、私たちはゲームソフトを創り続けてきた誇りにかけて、携帯電話を遊び道具として使うコンテンツプロバイダの第一人者でなければなりません。加えて究極のエンターテインメントを標榜するなら、ゲームに留まらない広範なジャンルのコンテンツプロバイダであるべきです。

「ナムコiランド」でiモードのゲームコンテンツにおける1番人気を勝ち得た実績を基に、携帯電話の進化に同調してインタラクティブな映像や音楽を駆使し、ユーザーとの、またユーザー同士のコミュニケーション性に重点を置いた、魅力あふれるエンターテインメント放送局のようなサイトを構築していきたいと考えています。私たちの使命は伝統芸能を守り続けることではありません。宇宙開発から生まれたICを、電卓に端を発したマイクロプロセッサを、いち早く遊びに応用して人々を楽しませてきました。そしてこれからは、それが携帯電話であると確信しています。

石村　繁一

Mr. ISHIMURA

ナムコ携帯サイトから読者へのメッセージ。

移植ゲームから始まったナムコ・ステーションですが、既存サイトへのゲームの追加やリニューアルはもちろん、携帯ならではの面白さいっぱいのオリジナルコンテンツにも力を注ぎます。また、将来的にはゲームセンターやプレイステーションのゲームと連動したコンテンツも加えたいと考えています。ナムコ・ステーションをより楽しいサイトにしていくために、読者の皆さんのご意見、ご要望をお聞かせ下さい。

●P17のハガキでお知らせ下さい。

ウエップ&モバイル・コンテンツ・プロジェクト担当
石村　繁一

1953.12.28生。同志社大学工学部卒業後、1976年（株）中村製作所（現（株）ナムコ）入社。開発・研究畑一筋、ナムコビデオゲーム黎明期を支え、数々の名作ゲーム基板を手がける。
2000年ウエップ&モバイル・コンテンツ・プロジェクト担当に就任。以来携帯電話は「遊び道具で通話もできる」端末ツールとなっている。面白ければ何でもありの精神で日夜コンテンツ開発のことを考えている。1カ月の電話代10万円以上らしい。

★第２回★

mite² ナムコ・ワンダーページ大解剖

http://www.namco.co.jp/i/

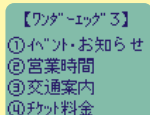
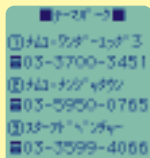
WonderPageは見て楽、参加して得！ まるでWebのテーマパーク！

巻頭特集「ケータイで遊ぼう」で詳しくお伝えしたナムコのｉモードコンテンツ。でも、わがナムコ・ワンダーページでもｉモードでブラウズできるコンテンツがアップされているのダ！　第２回は「ワンダーページｉモード版」を大紹介!!

テーマパーク情報にどこからでもアクセス！

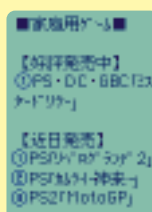
情報の量よりも、さっとアクセスしてさっと読める手軽さ重視の「ナムコ・ワンダーページ i-MODE版」。今すぐ役立つ情報と快適ブラウジングがウリ。

例えば街に繰り出してからワンダーエッグの行き方をド忘れ！困った！そんな時はテーマパーク情報にアクセス。場所や交通機関がすぐに表示される。分からないことがあれば直接つながるテレホンナンバーを選択。親切なスタッフが何でも教えてくれるゾ。

【ﾜﾝﾀﾞｰｴｯｸﾞ3】
①ｲﾍﾞﾝﾄ･お知らせ
②営業時間
③交通案内
④ﾁｹｯﾄ料金

ハイスコアランキングチャンピオンは君だ！

AMスペースでハイスコアを出してしまったら、迷わずその場からｉモードでハイスコアランキングに参加しよう。現在は『アクアラッシュ』『ミスタードリラー２』での機種を受付中。今後もどんどん増えていくゾ。メールでパスワードを送ると上位10人までランキングリストに掲載される。毎月末日までトップの座を守り通せば、他では絶対に手に入らないスペシャルプレゼントがもらえちゃう!!ちなみに８月の『ミスタードリラー２』ではススムくんメモリーホルダー（非売品）と開発者直筆色紙が送られた。ゲームがうまいのに誰にも褒めてもらえないキミ、ナムコだけはその努力を認めちゃうゾ。さてさて今月のチャンピオンは誰かな？

ナムコ新製品情報にアクセス！

気になる最新家庭用ゲームのリリース情報もｉモードで確認できる。新作ゲームに挑戦する前にこっそりｉモードでゲームの概要をチェックしよう。ひょっとしたら友達よりワンランク上のプレイができるかもしれないゾ。

アミューズメントスペースの興奮を速攻でメール

わがオンラインNOURSでは、どこからでもメールを送ってもらえるようにｉモード専用の投稿BOXを用意している。

「今日の一言」「ゲーム」「店舗＆テーマパーク」「その他」について自由な意見や要望を投稿できるコーナーだ。AMスペースやテーマパークから届く、興奮メールや辛口メールはNOURS本誌やオンラインNOURSに反映されている。自分のメールが採用されているかどうかはナムコ・ワンダーページにアクセスして確認してね。（投稿掲載ページはｉモードではブラウズできません）

【投稿BOX】
投稿を受付ます。20字以内のﾅｲｽな一言、及び店舗や製品に関する感想を200字以内で投稿して下さい。
名前(ﾊﾝﾄﾞﾙ)
E-mailｱﾄﾞﾚｽ
ﾃｰﾏ
○今日の一言
○ｹﾞｰﾑ
○店舗&ﾃｰﾏﾊﾟｰｸ
○その他

メール配信サービス

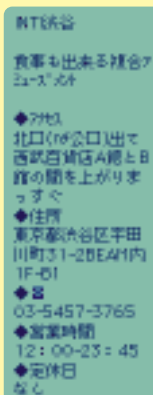
『ナジャヴネット通信』『ナムコット通信』でマル得情報を確実にGE～T!!

ぜひ登録しておいてほしいのが、メール配信サービス「ナジャヴネット通信」と「ナムコット通信」だ。「ナジャヴネット通信」は、テーマパークやイベントの最新ニュース、割引特典などお得な情報を定期的にメール配信してくれるコンテンツ。ケータイならいつでもどこでも読め、とっても便利。誰よりも早くナムコのマル秘情報を手に入れて、遊びやデートに役立てよう！「ナムコット通信」は家庭用ソフトの最新情報や東京ゲームショウなどのイベント情報をメールで月２回配信してくれる。ただこちらはケータイには対応していない。両方とも登録は随時PCからワンダーページにアクセスしてね）

直営店はどこだ！

ナムコの最新ゲームを早く体験したいけれど、近所のAMスペースには無い！というキミは、ナムコの直営店を探そう。こんな時ワンダーページの主要大型直営店コンテンツが役に立ってくれる。全国を地区別に分けて網羅しているから、近くのお店がすぐに見つけられるヨ。

おや？INTI渋谷は食事もできるって？。それじゃ、腹ペコの友達を誘ってレッツゴー！

INTI渋谷
食事も出来る複合ｱﾐｭｰｽﾞﾒﾝﾄ
◆ｱｸｾｽ
◆住所
東京都渋谷区宇田川町31-2
◆☎
03-5457-3765
◆営業時間
12:00-23:45
◆定休日
なし

ナムコで働きたい？だったらココも要チェック！

ｉモードで職探しもできるなんて。さっそくリクルートコーナーをチェック。エンジニア、プランナー、デザイナー、営業、事務はもとより、果ては法務スタッフまで、募集している職種は多岐にわたる。もっと詳しく知りたい場合はワンダーページにアクセスしてみてね。個性豊かな逸材、一芸に秀でた傑物、世に埋もれた優秀なる諸君。ナムコは君たちを待っている。面接場所に迷わないように地図も見られるヨ！

おことわり　前号(29号)で「次号はコンテンツ担当マスター紹介」と予告しましたが、巻頭特集『ケータイで遊ぼう』をうけて、内容を変更いたしました。ご了承下さい。

http://www.namco.co.jp/

恋のパラパラ大作戦™

これであなたもパラリスト！
キミが主役だっ！
パラパラビギナーレッスン大公開

クラブシーンをアツ〜く盛り上げているパラパラが、ついにゲーム『恋のパラパラ大作戦』となってアミューズメントスペースに登場した。ここではパラパラインストラクターの恋パラリスト目黒氏による誌上レッスンを開講。『恋パラ』を完全マスターし、ギャラリーの目をクギづけにしちゃおう！

(株)ナムコ　全面プロデュース
(株)タムラ製作所　筐体開発
(株)タクミ　プログラム開発

遊び方

モニターに登場するキャラクターに合わせて、いかに正確にパラパラを踊りきれるかがポイント。キミの動きはモニターでチェックされる。まずは足下に指示された身長別のラインに正しく立ち、［ショキュウ］から［マニア］の5つから希望のレベルを選択。1レベルにつき3ラウンドまで用意されていて、1ラウンドをクリアすれば、次のラウンドに進むことができるゾ。

パラパラ初挑戦の人は、超基本のフリが習得できる［ショキュウ］を選択しよう。［ジョウキュウ］以降はリズムテンポがアップし、踊りも複雑に。［マニア］の最終ラウンドでは、パラパラマニアを迎え撃つべく特別コースが用意されている。

キャラクターの踊りとタイミングがバッチリあえば、極マークが表示されポイントをゲット。画面左のパラメーターも参考にしてみてネ。

踊りもタイミングも全然イケてないときは、駄マークが表示。このほか、ちょいズレなら良マーク、もうひと息なら苦マークが出る。

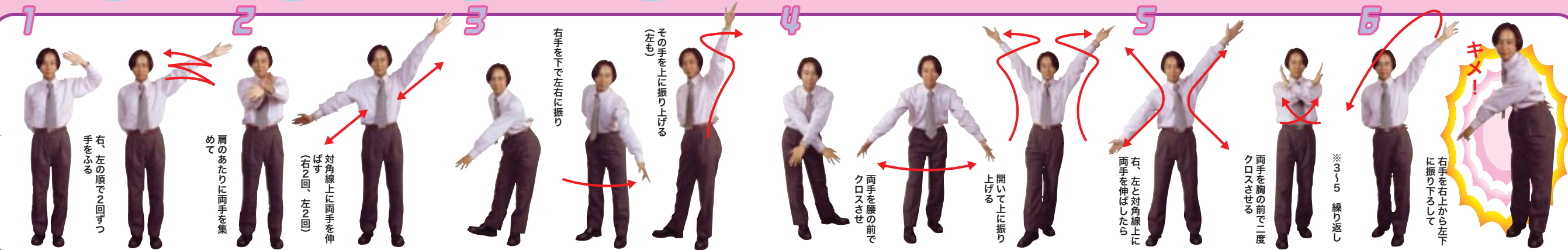
背筋をピンと伸ばし、動きにメリハリをもたせるとカッコよくキマるよ。笑顔も忘れないでね！

インストラクター
恋パラリスト目黒さん

パラパラ歴4年。国内屈指のパラパラスポットとして知られる某ディスコでパラパラビデオの制作を担当していたこともある。『恋パラ』には振り付け師として参画。“上達には練習あるのみ”との目黒流パラ哲学をひっさげて、パラパラ普及のために都内のクラブに出没中だっ！

パラパラ超初心者向けの［ショキュウ〜レンシュウアリ］バージョンにラインナップされている踊りのパターンを、ラウンドごとに解説しよう。

ここではパラパラの超基本動作を覚えよう。間違いを恐れずにオーバーアクションで踊るのが、ウマく見せるコツだよ。

フリのパターンは少し増えるけど、基本はラウンド1と同じ。足は、音楽に合わせて常にステップを刻むのを忘れずに！

同じフリのパターンが何回か繰り返されるから、音楽をよく聴いてノリをつかもう。キメポーズは斜めに構えるとカッコいいよ！

Million Hits™

ミリオンヒッツ

はずかしいから ふく面して練習してるだけだい！
ねー、レスラーじゃない？
ほんとだー。

DATA

1. コイン投入後1PLAYか2PLAYを選択します。
2. リストにある中から1つを選曲します。（番号入力、曲名入力、おまかせの3通りの方法があります）
曲はさまざまなジャンルからピックアップされたもので、定期的に入れかえがあります。
3. プレイヤーは画面上のマークの色が変わるタイミングに合わせ、ギターの弦にあたる部分に指でタッチし、さらに歌詞どおりに歌います。
4. 上手にプレイできると画面の中のお客さんが増えていきます。お客さんがいなくなるとゲームオーバーです。
（歌唱力は、採点の対象になりません）

パックンパーティー

DATA

1. モンスターを狙ってメダルを発射します。
2. 命中するとスロットが出現し、出た目によっていろいろな効果が現れます。
   ①「GET」メダルを獲得できます。
   ②「JP」JPカウンターに加算されます。
   ③「STEP」パックマンが前進します。ゴールまでたどりつくとステージクリアとなり、ステージクリアボーナスが払い出されます。
   ④「フルーツ（4種類）」5個ずつ集めると、ボーナスゲームに挑戦できます。
   ⑤「JACKPOT」7文字を揃えると、ジャックポットゲームに挑戦できます。大量メダル獲得のチャンス！
   ⑥「パワーエサ」何がおこるかな？
3. ノーマルゲーム3ステージとスペシャルゲーム1ステージの全4ステージを、順にクリアしていきます。ノーマルゲームの後には“コーヒーブレイク”スペシャルゲームの後には“エンディング”があり、ストーリー説明の演出を行ないます。

プラボ英雄烈伝 53

40にして惑わず
平凡な妻子もち 中島わたる

JASRAC 出0010777-001

プラボ英雄烈伝 54

袖すり合うも他生の縁
小学校6年生 百瀬ユカ

作 いりたまご コゲ照

全国ナムコ店舗ガイド namco LOCATION

第7回 神奈川・静岡編

KANAGAWA AREA

君の町に、ナムコ店舗はあるかな？日本全国約450店舗となるナムコのお店。地区別ランキングとともに大紹介。神奈川エリアには29店舗、静岡エリアには11店舗！みんなで来てね!!
(2000年8月現在)

プラボ相模原店
〒229-0003 神奈川県相模原市東淵野辺 5-5
(営業時間10：00～24：00) ☎0427-50-3018

ダイエー橋本店
〒229-1131 神奈川県相模原市西橋本 5-1-1
ダイエー橋本店内
(営業時間10：00～21：00) ☎0427-74-6504

NAMCOLAND アイワールド相模原店
〒229-0039 神奈川県相模原市中央 4-1-2
アイワールド相模原店 食品生活館3F
(営業時間10：00～20：00) ☎0427-69-6756

プラボ大和店
〒242-0001 神奈川県大和市下鶴間 2-1-6
(営業時間10：00～24：00) ☎0462-61-2881

ダイクマ大和店
〒242-0013 神奈川県大和市深見台 1-1
ダイクマ大和店内
(営業時間10：00～20：00) ☎0462-64-7760

さいか屋川崎店
〒210-0023 神奈川県川崎市川崎区小川町1
さいか屋川崎店内
(営業時間10：00～18：00) ☎044-244-4677

ダイクマ向ヶ丘店
〒216-0022 神奈川県川崎市宮前区平 2-3-10
ダイクマ向ヶ丘店内
(営業時間10：00～20：00) ☎044-877-3857

レトロ度BEST3

1位	港南台センター店	1976年オープン
2位	横浜高島屋店	1978年オープン
3位	さいか屋藤沢店	1982年オープン

駅から近さBEST3

1位	PC横浜店	約1分
1位	港南台センター店	約1分
1位	ナムコ・ワンダーパーク港北	約1分

広さBEST3

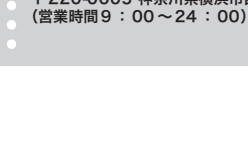
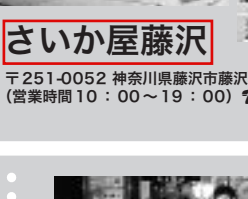
1位	ナムコ・ワンダーシティ鶴見	約859坪
2位	プラボ都筑店	約565坪
3位	ナムコ・ワンダーパーク港北	約513坪

面白店長度BEST3

1位 横浜ワールドポーターズ ドリームフィエスタ店 及川店長

2位 ナムコ・ワンダーパーク港北 村田店長

3位 ハマボール店 嶋田店長

相模原市
川崎市
大和市
厚木市
横浜市
秦野市
茅ケ崎市
藤沢市
横須賀市
平塚市

パーキング広さBEST3

1位	ナムコ・ワンダーパーク港北	約1900台
2位	NAMCOLAND 平塚店	約1700台
3位	横浜ワールドポーターズ ドリームフィエスタ店	約1000台

プリッズ厚木店
〒243-0034 神奈川県厚木市船子 1282-1
(営業時間10：00～24：00) ☎0462-50-7912

プラボ厚木店
〒243-0805 神奈川県厚木市中依知 333-1
(営業時間12：00（土・日・祝10：00）～24：00)
☎0462-46-2433

ダイクマ渋沢店
〒257-0015 神奈川県秦野市平沢 307-1
ダイクマ渋沢店内
(営業時間10：00～20：00) ☎0463-84-6858

NAMCOLAND 平塚店
〒254-0807 神奈川県平塚市代官町 33-1
オリンピック湘南平塚店内
(営業時間10：00～24：00) ☎0463-24-1181

ダイクマ金沢店
〒236-0051 神奈川県横浜市金沢区富岡東 2-4-29
ダイクマ金沢店内
(営業時間10：00～20：00) ☎045-772-9765

ダイクマ上山店
〒226-0012 神奈川県横浜市緑区上山町 403-1
ダイクマ上山店内
(営業時間10：00～20：00) ☎045-935-1999

なむこ屋総本舗ダイクマ金沢店
〒236-0051 神奈川県横浜市金沢区富岡東 2-4-29
ダイクマ金沢店2F
(営業時間10：00～20：00) ☎045-776-2730

ナムコ・ワンダーパーク港北
〒224-0032 神奈川県横浜市都筑区茅ケ崎中央5-1
港北東急百貨店SC内
(営業時間 11:00～23：00) ☎045-948-5105

プラボ都筑店
〒224-0057 神奈川県横浜市都筑区川和町 846-1
(営業時間12：00（土・日・祝10：00）～24：00)
☎045-929-3567

ハマボール店
〒220-0004 神奈川県横浜市西区北幸 2-2-14
ハマボール内
(営業時間10：00～24：00) ☎045-320-9291

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
〒231-0045 神奈川県横浜市中区伊勢佐木町 3-95
(営業時間 日の出～25：00)
☎045-252-1164

ダイクマ茅ケ崎店
〒253-0044 神奈川県茅ケ崎市新栄町 12-3
ダイクマ茅ケ崎店内
(営業時間 10:00～20：00) ☎0467-83-4537

さいか屋藤沢
〒251-0052 神奈川県藤沢市藤沢 555 さいか屋藤沢店内
(営業時間10：00～19：00) ☎0466-23-0398

さいか屋横須賀
〒238-0008 神奈川県横須賀市大滝 1-10
さいか屋横須賀店内
(営業時間10：00～19：00) ☎0468-22-2432

横浜ワールドポーターズ ドリームフィエスタ店
〒231-0001 神奈川県横浜市中区新港町 11番地
横浜ワールドポーターズ5Fドリームフィエスタ内
(営業時間10：00～23：00) ☎045-222-2567

WAOこどものくに店
〒227-0036 神奈川県横浜市青葉区奈良 1-2-1
三和ショッピングセンター内
(営業時間10：00～20：00) ☎045-962-3116

横浜高島屋店
〒220-0005 神奈川県横浜市西区南幸 1-6-31
横浜高島屋店内
(営業時間10：00～17：00) ☎045-324-7034（呼）

ナムコ・ワンダーシティ鶴見
〒230-0004 神奈川県横浜市鶴見区元宮 2-1-10
(営業時間12：00（土・日・祝10：00）～24：00)
☎045-584-8585

プレイシティキャロット横浜店
〒220-0005 神奈川県横浜市西区南幸 1-2-7
(営業時間9：00～24：00) ☎045-314-7778

横浜高島屋港南台
〒234-0054 神奈川県横浜市港南区港南台 3-1-3
高島屋港南台店内
(営業時間10：00～16：00) ☎045-833-2211（呼）

ダイクマ綱島樽町店
〒222-0001 神奈川県横浜市港北区樽町 3-12-25
ダイクマ綱島樽町店内
(営業時間10：00～20：00) ☎045-547-5440

港南台センター
〒234-0054 神奈川県横浜市港南区港南台 3-1-3
港南台センターバーズ店内
(営業時間10：00～20：00) ☎045-831-7170

PC:プレイシティキャロット

SHIZUOKA AREA

全国ナムコ店舗ガイド

namco LOCATION

セイフー天竜店

〒431-3314 静岡県天竜市二俣町二俣 85-1　テピア内
(営業時間 10：00～19：30)　☎0539-25-0366

広さ BEST3

順位	店舗	広さ
1位	NAMCOLAND 大井川店	約 360 坪
2位	プリッズ南浜松店	約 289 坪
3位	ピンポップ・レーン店	約 260 坪

パーキング広さ BEST3

順位	店舗	台数
1位	ジャスコシティ浜松西店	約 1129 台
2位	NAMCOLAND 大井川店	約 1000 台
3位	PC アピア店	約 800 台

NAMCOLAND 大井川店

〒421-0218 静岡県志太郡大井川町下江留 1327
大井川グランリバー内
(営業時間 11：00（土・日・祝 10：00）
～23：30（金・土 24：00))
☎054-662-1447

ダイエー清水店

〒424-0041 静岡県清水市高橋 5-1-1
ダイエー清水店内
(営業時間 10：00～21：00)
☎054-367-4665

清水市
静岡市
天竜市
大井川
浜松市

プレイシティキャロット浜松店

〒431-0202 静岡県浜松市坪井町 4183 番地の 1
ボート 24 浜松店内
(営業時間 11：00（土・日・祝 10：00）～24：00)
☎053-440-5388

プリッズ南浜松店

〒432-8058 静岡県浜松市新橋町 1927-2 浜松グランドボウル内
(営業時間 11：00（土・日・祝 10：00）～
25：00(金 26：00)(土 27：00))※対象スペースは 24：00 まで
☎053-442-7235

レトロ度 BEST3

順位	店舗	オープン
1位	静岡伊勢丹店	1978 年オープン
2位	ジャスコシティ浜松西店	1980 年オープン
3位	PC 両替町店	1982 年オープン

面白店長度 BEST2

1位

ピンポップ・レーン店
森店長

2位

PC 浜松
久保店長

ジャスコシティ浜松西店

〒432-8061 静岡県浜松市入野町 6161-1
ジャスコシティ浜松西店内
(営業時間 10：00～21：00)　☎0534-48-0389

ピンポップ・レーン店

〒432-8061 静岡県浜松市入野町 6353-1
ジャスコシティスポーツランド 2F
(営業時間 10：00～26：00)　☎0534-49-0911

トポス静岡店

〒422-8063 静岡県静岡市馬淵 2-8-1　トポス静岡店内
(営業時間 10：00～20：00（土 20：30))
☎0542-84-6821

プレイシティキャロット アピア店

〒422-8001 静岡県静岡市中吉田 15 番 8 号
(営業時間 10：00～24：00)　☎0542-63-8604

静岡伊勢丹店

〒420-0031 静岡県静岡市呉服町 1-7 静岡伊勢丹内
(営業時間 10：00～19：00)　☎0542-51-2211（呼）

プレイシティキャロット両替町店

〒420-0032 静岡県静岡市両替町 2-3-27
(営業時間 11：00（土・日・祝 10：00）～24：00)
☎0542-55-1037

PC:プレイシティキャロット

NINJA ASSAULT
『ニンジャアサルト』緊急速報

アメリカン忍者を思い起こさせる不思議なテイストのガンシューティングの開発情報を極秘入手！今回はストーリー&キャラクターを紹介しよう。

ゲームストーリー

時に天慶13年。謎の武将、鬼骸王は人とも魔物とも分からぬ異形の兵を従え、瞬く間に近隣諸国を侵略していった。山間の盆地にあり、専守防衛を貫いてきた自然と鉱物資源に恵まれた天津国(あのつくに)もわずか3日で崩壊。琴姫も鬼骸王にさらわれてしまったのである。神をも殺すと言われる禁じられた超兵器──魔破銃を手に、姫の近侍、紅蓮と群青はさらわれた姫を求め敵陣に乗り込む。

増谷康紀さん

週に５～６回ゲームをプレイするほどですので、今回は演じる前から楽しみでした。養成所時代、英語とイタリア語のレッスンをやっていましたが、今回はすべて英語で緊張しましたね。

PROFILE

７月５日生まれ。青二プロダクション所属。「ウンナンのホントコ！」や「スーパーＪチャンネル」のナレーションを担当。「ゲゲゲの鬼太郎」、「セーラームーンSS」「デジモンアドベンチャー」などが主な出演作。

紅蓮 プレイヤー1

琴姫が幼少の頃から近侍と仕えている忍者。現在20才。位の高い武家の家に生まれた。近侍として姫を守るため、生まれて間もない頃から忍びの技を訓練してきた強者。冷静沈着で物静かなタイプだが、姫の事だけは例外なようである。天津国のピンチに魔破銃を用い、姫を救うために立ち上がる。

岩松 廉さん

日本のみでの発売だと思っていたので収録に来てビックリしました。２年程前に通訳の役を仕事で演じて以来の英語でした。プレイヤーの方々にはこの雰囲気を楽しんでもらえれば幸いです。

PROFILE

３月８日生まれ。劇団「昴」所属。「アルジャーノンに花束を」や「沈黙」などの舞台で活躍するかたわら、数多くのCMナレーションや「名探偵コナン」「∀ガンダム」などでは声優として活動中の実力派。

群青 プレイヤー2

紅蓮とともに琴姫の近侍として仕えている忍者。現在26才。農家の出身だが、幼少の頃、紅蓮の父に忍びの才を認められ、紅蓮と同じく忍びの技に磨きをかけてきた。紅蓮とは身分が違うが、当人達は全く気にしておらず、ふたりの関係はむしろ本当の兄弟のようなものである。もうひとりの魔破銃使い。

金月真美さん

琴姫のかわいいイメージを英語で表現するのは難しいですね。ガンシューティングは好きなジャンルなので依頼が来た時はうれしかった。不思議な世界観を味わってプレイしてみて下さい。

PROFILE

４月２日生まれ。青二プロダクション所属。「ときめきメモリアル」などゲームをはじめ、「ガサラキ」「金田一少年の事件簿」「ゴクドーくん漫遊記」などで活躍。歌手としてもアルバム６枚をリリース。

琴姫

『天津国』国王の一人娘。現在15才。幼少の頃から霊感が強く、予知夢などで災害等を言い当て周囲の人々を驚かせた。鬼骸王軍団の侵略により、さらわれてしまう。以前、今回の侵略を予測、かつ２丁の魔破銃をもたらした過去を持つ。紅蓮、群青の２人の近侍は彼女を救出し、異形の軍団を打ち破れるのだろうか？

上田敏也さん

娘が海外でスクーバ店を経営しているので、年に何回か英語を話す機会があり、はからずとも活かせましたね。鬼骸王はまさに悪役で演じやすかった。血湧き肉踊るストーリーをお楽しみ下さい。

PROFILE

２月24日生まれ。81プロデュース所属。「シンドラーのリスト（ベン・キングスレー役）」「ウォール街」など、洋画の吹き替えを数多く担当。アニメでは「おじゃる丸」「小公女セーラ」などに出演。

鬼骸王 ボス

突如異形の兵を率い、近隣諸国を圧倒的な力で侵略した謎の軍団の支配者。自らは『死界天』にあって直接姿を見せることはなく、直接の部下である影忍を通じ、指令を全軍に伝える。外見こそ長身痩躯の老人であるが、その正体はまったく不明。琴姫の持つ不思議な力を欲しているようだ。

その他のキャラクター

呪弁慶

体長７メートルの巨人。元々は魔界の門番であったが、鬼骸王の命により鬼骸城の重要な関所である岩降山を守っている。たった一人で３つの国を滅ぼした剛力の持ち主。

竜胆丸

魔界随一の剣豪。竜の母と人間の父を持つ。体に竜の血が入っていることが誇りで、自分を美しいと思っているナルシスト。竜太后の言うことは全て鵜呑みにしている。

竜太后

体長60メートルの巨大な竜。古来から竜鳴湖に棲み、龍神様として祭られていた。鬼骸王の蜂起と時を同じくして、村を焼いたり、盛んに生け贄を要求するようになった。

影忍

鬼骸王の腹心であり、前線の指揮官／親衛隊指揮官。闇を操る能力を持ち、魔破銃と異なる銃を使用する。また冷酷、残忍な性格で、味方の兵士達からも恐れられている。

魔破銃とは?!

南蛮渡来の鉄砲に似ているが、全く違う原理で動作している銃。琴姫が８才の頃、行方不明になる事件があったおり、発見された姫が抱えていたのが２丁の魔破銃であった。琴姫は紅蓮、群青に「これは人が手にしてはならない武具です。しかし、数年後人の手には負えない魔物が現れます。その時まで私たち３人だけの秘密にしておいて下さい」と言い残すと、気を失った。その事件以来、この銃は城付近の山中にひっそりと隠されていた。

近日登場予定

乞うご期待!!

ミスタードリラーの情報がいっぱい！

MR. DRILLER 酸欠新聞

SANKETSU NEWS

ミスタードリラー2に隠しステージ発見！

『ミスタードリラー2』の隠しステージが発見された。やり方はスロットリンクシステム対応筐体のサイバーリードⅡに、PS版『ミスタードリラー』で本気で“1000mモード”クリアか、“タイムアタックモード”オモテ10面クリアのデータが入ったメモリカードを接続。すると北極ステージが選べるようになるのだ。2000mの北極ステージは、エジプトステージ以上にエアの減りが早い超上級者向け。腕に自信のあるドリラーはチャレンジしてみよう！

まず、メモリカードをセット。

背景に注目。北極ステージだ！

ススムくんがやってきた

神戸で開催された家庭用『ミスタードリラー』大会に、あのススムくんが登場！　どこに行ってもススムくんは大人気で、彼も喜んでいたぞ。これからもドリラーの本業が忙しくない時は、全国のナムコのお店のイベントなどに来てくれるかも。ワンダーページをチェックしておいてネ！

休日に畑仕事を手伝う働き者のススムくん

写真提供：デイリーゲームサイト「eg(イージー)」http://eg.nttpub.co.jp/

ミスタードリラー2 ハイスコア大会開催中

7月から熱い闘いが繰り広げられている『4ケ月連続ワンダーページハイスコアキャンペーン企画』。君はもう参加した？　10月は「エアアタック（ゴールした人で、取ったエアの少なさを競う）」、11月は「×印ブロックアタック（ゴールした人で、壊した×印ブロックの多さを競う）」がテーマだ。参加方法はゲームオーバー時に表示されるパスワードをワンダーページのドリラー2ページで登録するだけ。iモードからの登録もOK。毎月末日24時の時点でトップだった人にミスタードリラーオリジナルグッズをプレゼントしちゃう！登録環境のない人は、ゲーム雑誌アルカディアからも申請できるよ。

最新グッズ情報

ミスタードリラー2の発売を記念して、この夏ナムコのお店にドリラーグッズが登場した。グッズはすべて非売品で、抽選などでプレゼントされたのだ。今回は手に入れそびれちゃった人5名に付センとマスコットをセットにしてプレゼント。詳しくはP.34を見てね。

左から、トートバック、うちわ、付セン、マスコット、プチタオル、バッヂ、ゴーフレット

ススムくんファミリーを大紹介

実は世界中で大活躍している凄い一家なのだ！

父 ホリ・タイゾウ

栄誉あるミスタードリラーの称号を得た、第一号にして、全世界ドリラー協会の名誉顧問を勤める。82年のディグダグ事件及び、翌年の南国島作戦を事実上一人で解決した英雄である。冒険家でもあり、現在も世界中を旅している。

母 トビ・マスヨ

ススムの母。元UGSF所属の空間騎兵。パケット星・バラデューク要塞への奇襲作戦に参加した輝かしい過去を持つ。

兄 ホリ・アタル

ススムの兄。父親のホリ・タイゾウと仲が悪く、数年前に家を飛び出したきり行方不明。風の噂では、ドリラー協会に登録せずに、モグリのドリラーをやっているらしい。ドリラーとしての腕は超天才級。ススムのことをお人好しの甘ちゃんだと思っている。

弟 トビ・タイヨウ

ススムの実弟。現在は母方と一緒に生活している。ドリラーを目指していたが、ドリラーにとって致命的な閉所恐怖症の徴候があり、パイロットへの道を進む事に。5歳にして、国際ヘリコプター操縦免許を収得。将来はUGSFへの入隊を夢見ている。

主人公 ホリ・ススム

現在、世界中のドリラーの中で最も『ミスタードリラー』とよばれる最高位に近い少年。ずば抜けた掘りのセンスに加え、勇気と優しさを兼ね備えている。現在、天才犬のプチと同居中。

愛犬 プチ

ススムと同居している犬。人語をしゃべる天才犬。真偽の程は定かでは無いが、花咲かじいさんの愛犬・ポチの子孫にあたると自称している、雑種犬。地下に埋る金属を、地磁気の電位差を感じ取る事によって発見する能力を持っている。

ミッチ

歌姫・堀江美都子さんが、もしドリラーワールドにいたら・・・世界が違ってもきっと素敵な歌を聴かせてくれるはず！

※このイラストは設定上のものです。ゲームには登場しないキャラもいます。

水谷さるころ さん

グラフィックデザイナー・漫画家。PC相談室（リクルート）や、コミック・キュー（イーストプレス）でマンガを描いている。来年は代表作が続々登場予定。お楽しみに！

中学生の
プラザランド職場体験

7月13〜14日の2日間、東京都練馬区立北町中学校の女子生徒さん2名（梅田さんと深澤さん）が蒲田東急プラザランドにて職場体験を行ないました。
彼女たちの自主的な申し出を受け実現し、ナムコの「エンターテイン＝もてなし」という考え方に基づき、日常的に実践しているお客様への対応や気配りなどを中学生自身が体験学習しました。

場内アナウンスをする深澤さん。

社員の 津久井さん（右端）の指導のもと景品作業を勉強する。

『ピピとポポのファンタジートレイン』で、一緒に遊んだ子供から「また、お姉ちゃんと遊びたい」と言われ大感激。

ピピとグレ太になったお二人。「こんなことは初めて。ちょっと、子供たちに泣かれちゃったけど、楽しい経験でした」と感想を語ってくれた。

観覧車の清掃と接客もこなした。

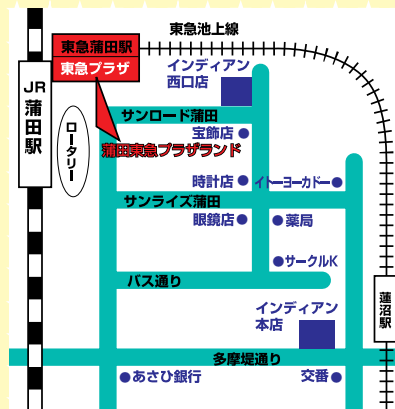
CARNIVAL

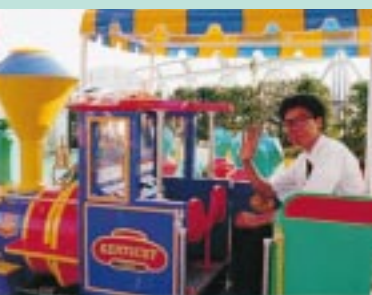
カーニバルゲームの中でも一番人気の『アッタクプラレール』。

『ラッキーモンキー』は、モンキーを投げて、引っかけられれば賞品GET！

ピピとポポのファンタジートレイン

全長約２mのエアーアスレチック。
子供たちが元気一杯走り回る。

プレイスポット紹介
日本を遊ぶ
La Guide de Japon

蒲田の街を一望できる観覧車。

５才のきょうすけ君は、ママと一緒に週１回ここに来るのが大好き。

SL列車に乗る吉冨店長。

明るくお茶目なスタッフ一同
（前列左から）井手さん、殿塚さん、谷坂さん、柴田さん（後列左から）羽鳥さん、佐藤さん、伊藤さん。

その昔映画の都として栄えた東京蒲田にあり、昭和43年にオープンした歴史的なAMスポット蒲田東急プラザランド。都内唯一、観覧車のある屋上として、地元の人々に広く親しまれている。天気のいい日には、富士山も見え、親子3代のファミリー、カップルの笑顔が明るくはじける。

■ 蒲田東急プラザランド
東京都大田区西蒲田7−69−1 蒲田東急プラザランド屋上
☎03-3730-8884
10：00〜20：00

テント内にはプライズゲームのほか最新鋭マシンを設置。

仲良し姉妹、のぞみちゃんとめぐみちゃん。

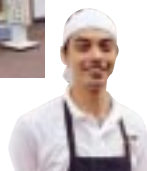
休憩所には緑が一杯。涼しくてホッと一息。

日本を遊ぶ
名物探検隊

華麗なる味の競演
武田流古式カレーライスと支那そばの店
「インディアン」西口店

今や日本人の国民食といえるカレーライスと支那そばが両方とも食べられる都内屈指の名店。メニューは原則この2品。一度食べたら、忘れられずにやみつきになる味。仕込みに４日かかるというカレーライスは、野菜もすべて溶けてしまい調合した香辛料と一体化したルーとなる。そして、このカレーに合わせて飲む、支那そばの黄金スープ。先代武田金蔵氏が、資生堂パーラーで修行し、独学で生み出した味を、45年間守り続けている。今年2月にOPENした西口店は、本店と変わらない味、内容、サービスで、しかも蒲田駅西口３分の近さ。スタッフは、皆「インディアン」の味に惚れて、この道に入った人ばかり。その心意気をぜひ感じて、食べよう。

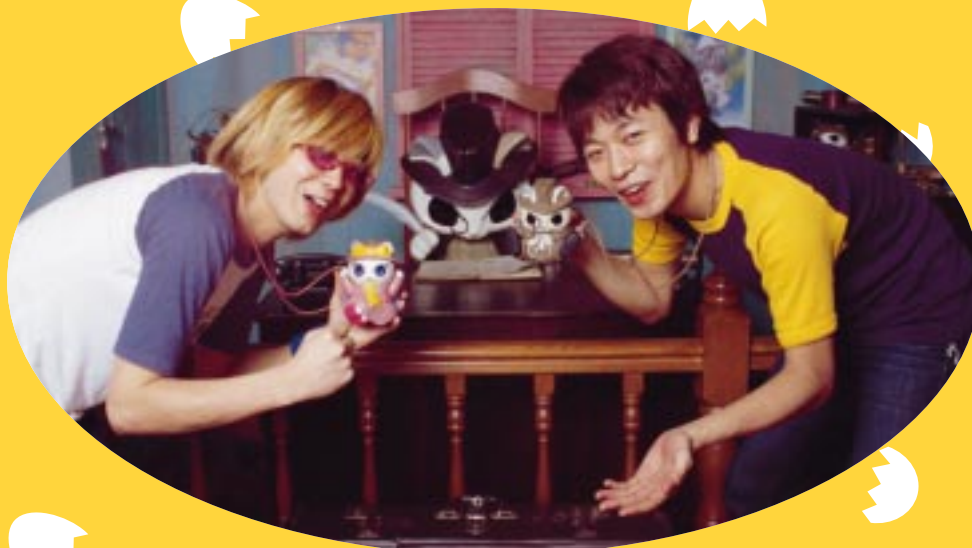
『インディアン』西口店
大田区蒲田7-63-10
☎ 03-3734-1775
営業時間11：00〜15：00
16：00〜21：00
（売り切れ次第終了）
定休日：日曜日

おすすめのセット
焼豚そばと
半カレー 1,150円

「嬉しいのは、お客様のおいしい顔を見ること。ここに来て頂ければ、絶対味は保証します」と外山店長。野球チームが縁で、現師範代永岡氏に師事し、一番弟子となった。

La Guide de Japon

2人の歌と演奏がピタッと合った瞬間、それがライヴの醍醐味！

第16回 ミュージシャンはホモ・ルーデンス

『ノワーズ』29号でも紹介した『ナジャヴの大冒険“波瀾万丈編”』。ドキドキ感、ハラハラ感が、更にパワーアップしたこの“大冒険”に挑んだ、たまご☆ピリのお二人に、興奮さめやらぬゲームの感想、ライヴ、レコーディングについてなど、たまご☆ピリの生の声を聞いてみたぞ！

――『ナジャヴの大冒険“波瀾万丈編”』体験してみた感想はいかがですか？

中原　ぜひ、もう1回やりたい。1回というより、極めて、やりこんでみたくなるタイプのアトラクションです。楽しみ方が人それぞれじゃないですか、そこがいいですね。自分に合ってます、コレ（笑）。

田村　かなりおもしろかった。内緒で来てコイツよりもお金を貯めたい（笑）。それにしても「恐怖の理科室」…あの1か所が悔やまれます。

――ところで先日の「ナンジャバースディウィーク2000」でのライヴはどうでしたか？

中原　ふだんライヴハウスでやっているのとは一味違うおもしろさがありました。自分では、ナンジャタウンの雰囲気に溶け込んでやりたいという思いが強かったんで、気分は…そう、王子様でした！（笑）

田村　中原は、緊張してましたね（笑）。ふだんは、ぼくのほうが緊張するんですけど。

中原　確実に緊張してました。でもやっぱりライヴはいいですね、好きです。一言では言いあらわせないんですけれど、ライヴをしたいがために曲を作ったり、ほかの活動をしているといってもいいくらい、好きですね。

田村　ぼくは、最近やっとライヴが楽しめるようになりましたね。中原は、最初から度胸が座っていたけれど、ぼくは、30回越えたくらいからやっと楽しいと思えるようになったかな。ライヴ中、2人の歌と演奏がピタッときたとき、一瞬、気を失うような感覚になることがあって、それが1回のライヴで2回くらいあると、もう大満足ですね。

――そのココだ！という感覚は、2人も同じところなんですか。

田村　たぶん違うと思います（笑）。中原は、歌っていることが多いから、世界に入ってしまっているけれど、ぼくは、演奏している音を客観的に聞きますから、コイツ、陶酔しているけど、ちょっとズレているんじゃないか（笑）とか思いながら、冷静な部分もあって。だからこそ、ピタッときたときクラクラしますね。

――音楽活動のもうひとつの柱ともいえるレコーディングについてはどうですか？

田村　レコーディングは、細かいところもきっちり作り上げていくので、できあがったときは、うれしさひとしおですね。ライヴのときみたいに合わせなくていいのも楽だし（笑）。

中原　そんなにイヤなの、ぼくに合わせるの（笑）。やっぱり完成したときの達成感が大きいですね。ただ、スタジオに缶詰め状態になるのがちょっと苦しいです。

――チャンネルNECOの10thキャンペーンソングとしても注目の『ハプン？』は、元気が出てくる前向きな曲ですね。

中原　ありがとうございます。まさにその通りで、いろいろ考え過ぎないで、とにかく一歩前へ飛び出してみようよというのがテーマです。今までは、ちょっと待ってみようみたいな曲が多かったんですけど、歌詞だけでなく、この曲では曲調も変わりました。

――今後もナムコ・ナンジャタウンやナムコ・ワンダーエッグ3でもライヴの予定がありそうですね？

田村　ええ。やることになれば確実に満足させますので、ワンダーエッグ3に来るついでなく…ついでなんだろうな（笑）、まぁ、半分くらいの人は、ぼくらのライヴを見に足を運んでくれるとうれしいですね。

中原　ワンダーエッグ3、ナンジャタウンの楽しい雰囲気をさらに盛り上げられるよう、がんばりますので、ぜひ遊びに来てください。

――では、最後にお二人にとって『遊び』とは？

田村　夢中になれるものすべて。本気でスポーツやっているときもそうだし、努力をしても苦にならないものかな。

中原　難しいな。考えれば考えるほど…。今やっている活動すべてが良い意味で『遊び』につながっているような気もします。楽しもうとして楽しんでいるのではなく、楽しくてしょうがないという感覚。自分の考えが及ばないものとでもいうのかな。

田村達司さん
Vo、＆G.
昭和48年7月10日生まれ
群馬県出身／AB型
通称―たっちゃん

中原明彦さん
Vo、＆G.
昭和49年7月22日生まれ
東京都出身／A型
通称―ナカヤン

7月8日、ナンジャ・バースディウィーク2000でのライヴの模様。「ナンジャラ〜」の挨拶から始まり、盛り上がりました。中原さんは、いつになく緊張していたとか。

たまご☆ピリ　PROFILE

『自分達の歌で何をどこまで伝えられるか』。これに挑戦してみたくなった二人が、1998年春にツインボーカル＆ギターでユニットを結成。何が生れてくるのかわからない「たまご」と、そのたまごが割れる「ピリ」という擬音から名づけられた「たまご☆ピリ」というユニット名には、『自分達の音楽がこの世に生まれ育っていくように』『初心をいつまでも忘れないように』という意味が込められている。もっと知りたい！というあなた！公式HP（http://www.musicweb.ne.jp/artists/tamago/）へアクセス！

速報　10月1日ファーストアルバム発売決定
(MusicWeb RECORDS)
詳細はHPでチェック！

ナムコ・ナンジャタウン　大好評冒険中!!
『ナジャヴの大冒険“波瀾万丈編”』

これまでより更に冒険度がバージョンアップした『ナジャヴの大冒険“波瀾万丈編”』。「ナンジャ政庁・冒険局」にて、メッセージを受け、冒険パートナーの「マイ・ナジャヴ」または「マイ・ナジャミー」を伴い、秘宝探索の冒険へと出発します。各街に点在する「ナジャジーのメッセージ」を探し、「ナジャジーの知恵箱」を開けるための暗号を見つけ、数々の試練を越えた者は、「究極の秘宝」を手に入れることができます。冒険のゴールでは、旅の精算をし、獲得した秘宝や「勇気玉」の数に応じて、ナンジャマネーを獲得できナンジャタウン内に「家」を建てることが！。また、数々の条件をクリアするとプロコースに進むこともできる。かなり難関のプロコースだけれど、頑張って「究極の裏秘宝」を手に入れよう！

好成績で見事冒険を終了した２人。今回、新たに開設された「冒険クラブハウス」は、冒険のあとにちょっとしたゲームや冒険の結果ランキングが楽しめるデジタルサテライト。

チャンネルNECO 10周年キャンペーンソング「ハプン？」オン・エア中!!

10周年を迎えたチャンネルNECOのキャンペーンソング、たまご☆ピリの『ハプン？』は、もう聴いたよね。新しいことを始めるとき、だれもが感じる期待と不安。そんな気持ちに勇気を与えてくれる前向きでさわやかなナンバーだ。まだ聴いてないという人、すぐにCATV、SkyPerfecTV!でチャンネルNECOをCheck it !!

『たまご☆ピリ』今後のLIVEスケジュール

10月20(金)　渋谷ON AIR WEST ワンマンライヴ

10月21(土)　大妻女子大学狭山校舎　学園祭
10月22(日)　学習院女子大学　学園祭
10月28(土)　東京女学館短期大学　学園祭
同日　尚美学園短期大学　学園祭

【LIVEのお問い合わせ】株式会社グッディ（担当：宮田）　TEL：03-5573-2211

新作チェック‼

開発者爆裂トーク

開発者がホンネで語るこのコーナー。今回も２作品の熱いトークをお届けしよう。
また、年末に向けての怒濤のナムコソフトラインナップも一気に紹介だ！
どれを買うか迷ってしまいそう……。

『MotoGP』というレースイベントをシミュレート。ライダーの世界を感じ取ってもらいたい

Interview

第一開発本部
中村 勲 課長

中～大型筐体ゲームを担当する第一開発本部所属。88年入社以来、『ファイナルラップ』シリーズ、『スズカ８アワーズ』シリーズなどレースゲーム一筋。『MotoGP』の元となる『500GP』を開発後、今回、初めて家庭用ソフトの制作に関わる。鈴鹿では実際にGPマシンでコースをまわるなど、ご自身もバイク乗り。

――業務用『500GP』のスタッフがそのまま『MotoGP』に参加されたということですが、初めての家庭用でも、すんなりと開発できましたか？

中村　作るべきものの目指すクオリティとか、そのために必要な作業などは、『500GP』を作ってわかってましたから、そういう点ではやりやすかったといえますね。コースも業務用のものを使うことは決まっていましたし、新たなものを入れるにしても、同じ作業方法でできるだろうと。バイクやライダーのモデルにはPS2ならこれぐらいのポリゴンを使えば大丈夫だろうとか、最初の見通しは立てやすかったです。スタッフ間の作業分担や仕事のやり方もわかっていますしね。

でも、業務用のハードウェアは、純粋にゲームを動かすことに特化している。余分なものが付いていない分、ゲームを作る部分では作り手の負担を軽減してくれるんです。我々はずっとその分野で制作してきたチームなんです。対してPS2は、いろんな方向への可能性を持ったハード。その中から、レースゲーム、特にバイクというテーマに照準をしぼって、必要な技術に磨きをかける。そこに思っていたよりも労力がかかりましたね。ハードの能力はきちんと把握した上で制作にとりかかったんですが、グラフィックの表示や演算速度などが、場面場面に応じて予想以上に変動してしまったんですよ。最初に動かしてみた時はコマ落ち―我々は「ぞうさん※」と呼んでいるのですが―してまともに動かなかったんです。

――バイクゲームは車ゲームよりも、いろんなものが表示されるからですか？

中村　車とほぼ同じぐらいポリゴンを必要とするバイクの上に、『鉄拳』シリーズと同じように関節を持って動くライダー、さらに広大なコースを表示していかないといけないので、『リッジレーサーV』や『鉄拳タッグトーナメント』のコアとなる技術を両方使わないと、とても実現できないシビアなゲームなんですよ。実際プレイしてみると、表示されるものは苦労の割に小さかったりしてわかりにくいとは思いますが、ボディに太陽光が映り込んだりする「今やこれは当たり前」と思われる表現はすべて盛り込んであります。コースの表示にしても、見渡せる距離を設定する場合、処理能力を気にして短めに設定してしまうと、走った時に丘や建物がモコモコ出てきてしまうんですよね。それも避けたかった。ポリゴンの使い方に工夫を要求されましたね。

――PSやその他のハードに移植されなかった理由もその辺にありそうですね。

中村　リプレイでもゲームシーンでも、一番ハード的に負荷がかかっているのは、スタートシーンなんですよ。コース内側にはピット、外側はメインスタンドという大きな構造物がありますよね。さらにコースではスターティンググリッドに自車を含めて21台のCPUカーがずらりと並んでいる。それが一斉にスタートするわけです。これをいかに切り抜けるかが今回の課題でしたね。仮想のレースゲームなどではコースを変更したりして、ごまかすこともできますが、このゲームは「すべて現実にあるものを再現する、本物である」というコンセプトゆえに、そういった厳しい状況も受け入れざるをえない（笑）。20台以上のマシンを同時に走らせることだけでもかなりの負荷がかかるんですけれど。これがPS2より以前の家庭用ハードではまず実現できなかった。無理に移植すると、クオリティを下げなければならないわけで、それはこのゲームのコンセプトからはずれることになってしまいますからね。

――リプレイモードもTV中継など、現実のものをかなり意識していると感じたのですが、これもこだわりゆえ、ですか？

中村　そうですね。リプレイシーンのカメラ位置は、TV中継をかなり研究したので、バイクレースファンに共感を得られるようなものになったと思います。また、大抵のレースゲームのコースはマシンやプレイヤーの視点から水平方向に対して見栄えがいいように制作されていて、上空からの視点にはあまり耐えられないと思いますが、このゲームは空撮視点のリプレイもありますよ。もちろん、ゲームでないとできないような視点も用意しています。他には、観客モードなんて入れてみようかってアイデアもありました。実際にレースを観戦するお客さんの視点で、スタンドからレースを眺める。各コーナーに移動するには観客が行き来できる場所を実際に歩いて移動するなんていう……周囲まで作り込んであるこのゲームなら不可能じゃないんですけれどね（笑）。

――業務用制作時に実際にGPマシンに試乗されたとおっしゃってましたが、その経験はこのゲームにどのように反映されてるんでしょうか？

中村　GPマシンはちょっとアクセルを開けるだけであっというまに200kmオーバーの領域に飛び込んでしまうんですが、普通の人にはそのアクセルを開けることすらできないんですよ。一般のバイクに比べればおそろしくコントローラブルで、ライダーに不安を与えない安定した乗り物なんですが、レーシングスピードで走らせるとなると、目や体が追いついていかない。一発勝負でガバッとアクセルを開けるなんて恐くてできないものなんですよ。GPマシンを乗りこなす体と精神を創りあげているトップライダーだからこそあの怪物を操ることができる。これが実際に体験して改めてわかったことですね。本当のレースではライダーにとって直線コースは、アクセルを一気に開け、タンクに体を預けて休める貴重な時間らしいですが（笑）。

――プレイヤーネームに「Γ（ガンマ）」、「χ（カイ）」、「改」なんて文字が見受けられますが、その辺もやはりバイク好きゆえの選択ですか？

中村　バイクのカタログなどを参考に、「これははずせないよな」というものをセレクトしてみました（笑）。「改」は海外版にも入れる予定です。

――海外といえば、業務用でも実際にコースに取材に行かれたそうですが、今回新たに追加されたドニントンやツインリンクもてぎにも足を運ばれたんでしょうか？

中村　はい。業務用の時もそうでしたが、レースが行われる週に合わせて、取材に出かけました。サーキットコースを実際にメジャーで計測したり、角度計で傾斜を測ると同時に、周囲の風景をカメラやビデオで撮りまくりましたね。予選の時と本戦の時は見える景色が違うので、毎日ヘトヘトになるまで取材しました。もてぎの取材の時は、コース計測をする木曜日は晴れていたんです。ですが、週末は雨に降られちゃって、コースに出て風景を撮影するビジュアルスタッフはかなり大変でしたね。雨の日に観客席を撮影すると、傘をさしているので通常の風景とは異なるし、今回は天候の変化をゲーム的要素で取り入れていないので、どうしても晴れのもてぎを作らなければならない。なんとか晴れにしましたが（笑）。ドニントンではコースサイドに壁がなくて、自由にどこでも走れてしまうので、どこまで計測すればいいか悩みましたね。あとは食事が口にあわなくて、スタッフを苦しめました（笑）。

――最後に、プレイヤーへ「ここは見て欲しい」というポイントがあれば……。

中村　とにかくグラフィックですね。コースやライダー、マシンが自然にそこにある、という写実的なリアルさでしょう。バイクやライダーのかっこよさ、早く走るためだけに作られたものの美しさもリプレイでじっくり見てもらいたいポイントです。最近のレースゲームの傾向として、マシンの動きの物理シミュレートが挙げられると思うんですが、その点は、我々は90年代半ばにある程度の完成を見ているんじゃないかと思うんですよ。しかし、実際に起こることをひたすらリアルに突き詰めていくと、難しくなりすぎてゲームにならないんですね。ですから、プレイヤーがどういったものをレースゲームに求めるかを想像しながらアレンジし、シミュレーション的要素とゲーム的要素を同時に取り入れています。このゲームは物理シミュレーションはある意味当然ですが、『MotoGP』というイベントそのものをシミュレートしたかった。ですから、ライダーの生活はこうなんだ、こうやってサーキットを走っているんだということを感じて頂けたら嬉しいですね。

――どうもありがとうございました。

※ぞうさん：処理に時間がかかり、画面がスロ―モーションの様になってしまうことを「処理が重い」＝「重いはゾウさん」に例えたナムコの隠語。

コースは実在の5つのサーキットを再現。コントローラーをアナログにセットすれば、適切なバンク角度調整やハーフアクセルも可能で、サーキットをよりリアルに感じることができるだろう。

『500GP』ではゲームバランスを考慮し、形状を調整していた鈴鹿のシケイン。『MotoGP』では入口の昇り、中の下りなど傾斜角まで実コースに忠実に再現した。

開発スタッフが撮影した取材時のものと、ゲーム中に同じ角度から見たものを比較。縁石の角度やコースの傾斜など、あらゆるところに気を配ってある。

REAL CIRCUIT

コース内はもちろん、まわりに見えるものまでもできる限り忠実に再現してあるので、リプレイ時は要チェック。

COMING SOON

GP500の世界を体感できる業務用をさらにパワーアップ！　青木三兄弟の開発協力により、GPライダーでなければわからないノウハウも投入されている。

PS2 MotoGP

ナムコ　プレイステーション２用CD-ROM　10月12日発売予定　6800円（税別）

本物だけが持つ迫力！　他の追随を許さない写実主義を貫く本格バイクレースゲーム

世界各地を転戦して催されることから、“コンチネンタルサーカス”とも呼ばれるFIMロードレース世界選手権シリーズ＝MotoGP。その世界をまるごとシミュレートし、圧倒的なリアル感を演出するグラフィックや、バイクを操る楽しみが味わえる一作がこれ。業務用『500GP』をベースにした「ARCADE」、グランプリを転戦する「SEASON」、課題をクリアすることでスキルアップも望める「CHALLENGE」、タイムアタック専用の「TIMETRIAL」など、家庭用ならではのアレンジはもちろん、実車と同じようなアクセル／ブレーキワークを必要とするシミュレーションオンの採用など、より本格的にバイクレースの世界にひたれるさまざまな仕掛けが満載。「CHALLENGE」モードをクリアしていくと、あの伝説のライダーも使用可能になるらしい……ぜひトライ！

※画面は開発中のものです。

※画面は開発中のものです。

神来 KHAMRAI カムライ

幻のキャラ達

シナリオなどの構成により、追加で描き下ろされたキャラクターも多い。また、ゲームには登場しなかったものもある。これはその一部だ。

しましま～先生特別書き下ろし！

しましま～先生のマンガが読めるのはノワーズだけ！

第二開発本部
島本昌弘さん

第二開発本部所属。91年入社。『スーパーファミスタ』をはじめ『ファミスタ』シリーズを数多く担当した後、『幽々白書』やPS版『タイムクライシス』などのラインに関わる。RPGを担当するのは、この『カムライー神来ー』が初で、長年の夢だった。4コママンガ「野球くん」も島本さんの作品である。

どんなにキャラクターが強くなっても戦闘で一喜一憂できるものに……

——人間と神族という設定はどこから来たものなんでしょうか？

島本　原作者である寺田憲史氏の原案が、人間と神との関係にスポットを当てたものでした。一般的にゲームに登場する神様は、絶対的な「善」である場合が多いのですが、寺田さんは神にも弱い部分があったり、悪いことをする時もあるだろうということを描きたかったようです。また、主人公を2人にしたメリットは、とあるイベントの裏では実はこんなことがあった、というように物事を2つの面から描くことができる点ですね。このゲームには「自立」というテーマがあって、ひとつは「人間は神様に護られている」という関係からの自立。もうひとつは、「神の力も何者かに与えられたもので、そのしがらみを断ち切って、神自身が自分という存在を確かめていく」という自立です。この辺の展開も2つの視点から見ることで、より深みが増すと思います。

——更にビジュアルは和風というか、独特なセンスですよね。美樹本晴彦さんのビジュアルイメージにも顕著に表われていると思うのですが。

島本　RPGとしては後発のタイトルとなりますので、まず見た目のインパクトを持たせたかったのです。しかし、一口に和風といっても、これがなかなかクセモノで、そういった雰囲気をどうキャラクターに持たせたらよいか、ビジュアルスタッフは苦労していました。美樹本さんのビジュアルは、最初に頂いたラフ画から水墨画風というか筆で書いたものが多く、それが世界観構築のアイデアになりましたね。更にそれを受けてスタッフは、日本だけでなくアジア～中近東あたりのテイストを取り入れて、キャラクターに幅を持たせたいという意見を美樹本さんに伝え、現在のビジュアルが出来上がっていきました。開発後期のイラストには、アジア～中近東のテイストがより顕著に出ていると思います。ただ、あくまで目指したものは異世界の構築ですので、そのまんまにならないように気を配りつつ、アレンジを加えてもらいました。

——キャラクタービジュアルはスムーズに決まったんでしょうか？

島本　カガトに関しては美樹本さんは配色に苦労したとおっしゃってましたね。白にすると目立たなくなるんで、いろいろ試行錯誤されたそうなんですが、決定稿ではかなりハデになりました。和風をテーマにすると背景が自然と地味になりがちなんです。そういうことを考えると、私もこれぐらいハデな方がいいかなと思いますね。ビジュアルを実際にドット絵に起こすスタッフはアレンジにかなり気を配っていたようです。最初の頃に作っていたものは頭身が短く、ギャグっぽくなってしまってシリアスなストーリーに合わなかったので、4 5頭身ぐらいに変更したり。戦闘中のアクションやポーズなどにも、かなり気合いを入れて頑張ってくれていました。

——戦闘システムもかなり異色なものになっていますが？

島本　当初は「AIを使った戦闘」としか決まっていなかったのですが、人間族と神族の世界というシナリオを起こした段階で、立場の違う2つの種族が戦ったり、歩み寄ったりしていく展開と、AIを組み合わせるいいアイデアはないかと考えました。そうして生まれたのが、「MIND」と「WILL」（=「心理」と「意志」）というシステムです。各々のキャラクターには感情があり、戦闘中は自分の意志で判断・行動し、また戦闘後は彼らの意識が影響して攻撃的な性格になるか防御を意識するか…といった変化が起こる。こうした戦いを重ねることで、育ち方に変化が出るようになっています。RPGでプレイヤーが意識するのは、やはりキャラの強さなんですね。そして、戦闘の中で「勝手に行動するな！」とか「お、ナイスフォロー！」といった具合に、シナリオに無いドラマがプレイヤーごとに生まれるようにしたかった。どんなにキャラが強くなっても、プレイヤーが一喜一憂する戦闘システムを作りたかったのです。プレイヤーの皆さんには「今、このキャラは自分の事をどう思っているんだろう」なんて想像しながら遊んでもらえると嬉しいです。

——どうもありがとうございました。

PS カムライー神来ー

ナムコ　プレイステーション用CD-ROM　10月5日発売　5800円（税別）

神族と人間、「不死乃神子」と「カガト」……対極する2人を中心に展開するカットバック・スプリクト・システムを採用したオリジナリティあふれるRPG。世界観、シナリオ原案は寺田憲史氏、キャラクターデザインには美樹本晴彦氏を起用した話題作がこの『カムライー神来ー』だ。独特の和風的世界観で構成されるポリゴン（背景）とドット絵（キャラクター）の融合は見事の一言。

片側の立場のキャラクターのエピソードが展開している間、他のキャラたちは何をしていたのかや、立場の違いから起こる物事への解釈の違いなど、神と人間、それぞれの立場のエピソードが生み出す物語の2面性によって、ストーリーは王道を行く一本道ながらも、奥深い厚みを持ったものになっているのが大きな特徴。

また、AIを効果的に使い、キャラクターに意志（WILL）を持たせ、行動させることで戦局に影響を与えるWILLシステム。そしてキャラクターの心理（MIND）が成長に影響を与えるMINDシステムと、RPGでもっとも多くの時間を過ごす戦闘にもユニークな仕掛けを導入。同じパーティを組んでプレイしていても、主人公の行動ひとつで戦闘の流れやキャラクターの成長度が変化するので、戦闘向きのキャラ、防御向きのキャラなど、メイキングの楽しみが味わえる。

神と人間、2つの立場の違う者たちが、ときには争い、ときには共に戦う。相反する2つの価値観がぶつかり合うシナリオもこのゲームの大きな魅力のひとつといえるだろう。

戦闘中の主人公の行動がパーティメンバーのAIに影響を与え、キャラクターの成長度が変化する。またその後の行動も変わっていくので、ひとつひとつの戦闘が重要だ。

フィールドはポリゴン、キャラクターはドット絵を採用。それぞれの手法のメリットを最大限に活かし、オリジナリティあふれる世界観を構築することに成功。

戦闘後にはこのようにどのキャラクターが主人公に対してどんな感情を抱いているかを表示してくれる。戦闘時に適切な行動をとらないと嫌われてしまうぞ。

※画面は開発中のものです。

PS スマッシュコート3

ナムコ　プレイステーション用CD-ROM　2000年11月発売予定　価格未定

SMASH COURT 3
スマッシュコート3

60年代テイストが満載！
定番テニスゲームは更に進化を遂げる!!

ストリートテニスをテーマにし、海外のストリートコートやプレイヤーのファッションなど、ビジュアル面でテニスゲームに新たな風を吹き込んだ前作『スマッシュコート2』。シリーズ最新作となる『～3』は、60年代テイストがビジュアルコンセプトと、また新たな試みに挑戦している。

鋭意制作中の本作だが、さっそく新情報をゲットしてきたので解説しよう！

新モード「ミッション10」は、名司会者、エド・ライアンのTV番組コーナー“ミッション10”への出場者として、10種類のテニスクリニックの課題に挑戦するという一人でプレイしても楽しいモード。すべてクリアすることでどんなことが起こるのか、はプレイしてのお楽しみ。

さらに、テニスを使った楽しいミニゲームも充実！　今回紹介する（写真右下）「スカッシューティング」は、スカッシュコートに登場するモンスターをラリーで撃破していくというもの。ミニゲームを数多くこなせば、テニスのプレイスキルも向上して一石二鳥！

また、従来からあるエキシビションモードなども、前作同様スクロールを押えた遊びやすいもの。最大4人同時プレイ可能なので、友達とワイワイ盛り上がって遊んでもらいたい。

『スマッシュコート』シリーズなら忘れてならないのがスーパーショット。今作はどんなビックリするようなショットが用意されているのかも楽しみなところ。ファンならずとも要チェックだっ!!

「ミッション10」司会者エド・ライアン。レトロチックな雰囲気が60年代テイストをうまく伝えている。

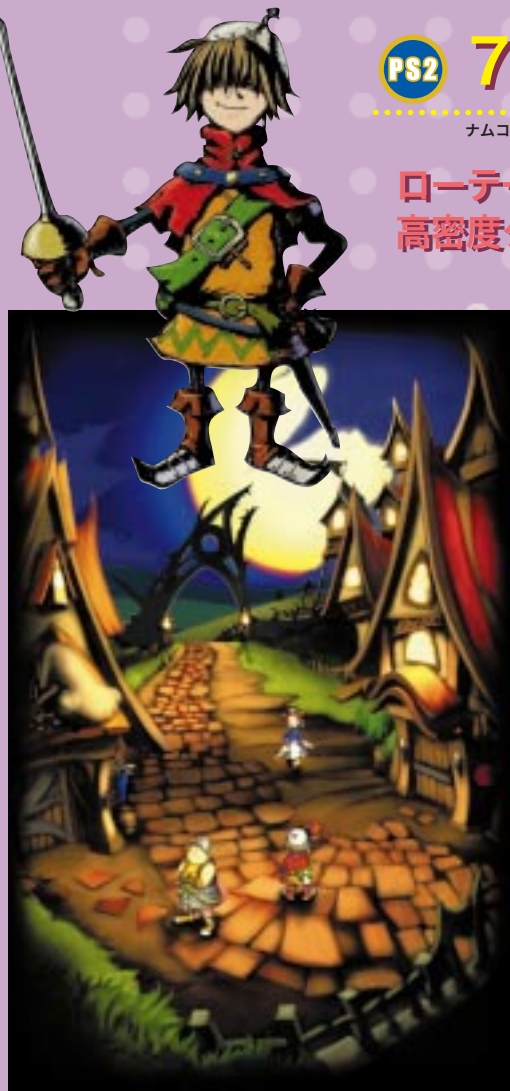
最大4人同時プレイ可能。ハイセンスな見た目に本格的なテニスゲームという豪華な内容が嬉しい。

長く遊べる仕掛けの1つ、ミニゲーム。この「スカッシューティング」はラリーの練習にもってこい？

PS2 7(セブン)～モールモースの騎兵隊～

ナムコ　プレイステーション2用DVD-ROM　2000年冬発売予定　価格未定

乞うご期待!!

ローテーション・バトルシステムと
高密度グラフィックがキモのRPG!!

はるか昔……アクラリンドの大地を大いなる災厄が見舞った。人に仇なす魔物の影が、大地をその隅々に到るまで覆い尽くす。滅びの日が近づいていたその時、世界を創造した2人の御使いによって選ばれた7人の勇者により、世界から魔物は追い払われた。

そして1000年の時が過ぎた今。いつの頃からか、怪異が頻発し、見慣れぬ魔物が出没するようになっても、過去の災厄を知らぬ人たちは、それがどこから来るのか知るわけはなく、再び、試練の時が訪れる……!!

というストーリーで始まる世代交代RPGと銘打つ本作。戦闘では、最大7人の仲間を横4×前後3のマスに任意に配置。そして、1ターン終了毎に、そのまま戦うか隊列を入れ替えるか選ぶことができるのだ。これが本作ならではの「ローテーション・バトルシステム」だ。

横4×縦3のマスの中で、最大7人の仲間を駆使して戦う。前列は攻撃、中列は補助、後列は回復を担当する。

戦闘後に砂時計の中の砂が落ちきる前にローテーション（配置替え）するかどうかを決定する。

PS2の美しいグラフィックがストーリーを盛り上げる。ナムコ初のDVD-ROMソフトに期待せよ！

同じメンバーに攻撃させるか、交代させて回復に努めるか、状況判断が大切だ。

※画面は開発中のものです。

GB テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン

ナムコ　ゲームボーイ（カラー対応）用ROM　11月10日発売　4500円（税別）

特殊な能力を身につけるコスチュームを着こなし、一人前の"なりきりし"を目指せ!

"みならいけんし"の特技「あきさざめ」。特技炸裂！

試練をクリアすると、ディオとメルから質問が。答えによって性格が変わる。

ナムコ定番RPGシリーズとして名高い『テイルズ〜』シリーズ。その新作として『〜ファンタジア』の続編にあたるのがこの『テイルズ　オブ　ファンタジア　なりきりダンジョン』。舞台は前作の主人公・クレスが活躍した時代から100年後。プレイヤーは双子の男の子と女の子＝ディオとメルの親代わりとなり、彼らを一人前の"なりきりし"に育てるのが目的だ。

"なりきりし"とは、コスチュームを着替えることで、その職業固有の能力が使える不思議な力の持ち主だ。今回はそのコスチュームのゲット方法について解説しよう。

コスチュームにはそれぞれコスチュームポイント（以下CP）というものが設定されている。CPは戦闘によって得られるもので、いっぱいになると初めてそのコスチュームを着こなした（マスター）ことになる。コスチュームはお店で売っているが、より高級な職業に就くためには、「オーダーメイド」で新しいコスチュームを作る必要がある。オーダーメイドするためには複数のコスチュームをかけ合わせるのだが、マスターしたものしか、かけ合わせられないので注意しよう。また、同じコスチュームでもかけあわせ次第で、複数の職業のコスチュームが作れるぞ。

＋　＝　OR

同じコスチュームの組み合わせでも、複数の分岐がある。"みならいけんし"と"まほうつかい"の組み合わせでは、"がくしゃ"と"りょうりにん"などが作れる。

緊急速報

『テイルズ オブ エターニア』アニメ化決定!!

発売が待たれる『テイルズ オブ エターニア』だが、ここでアニメ化決定というビッグなニュースが入った！いのまたむつみ氏原案のエターニアキャラクターはもちろん、アニメオリジナルのキャラクターも登場。ゲームとはまた違った展開が期待できそうだ。制作は「機動戦艦ナデシコ」「ラブひな」でお馴染みの(株)ジーベックが担当し、WOWOWにて放送されるぞ。ノワーズでも続報が入り次第、発表していくのでお楽しみに！

PS2 風のクロノア２ 〜世界が望んだ忘れもの〜

ナムコ　プレイステーション２用ソフト　発売日未定　価格未定

風の村に住む好奇心旺盛でやんちゃな主人公「クロノア」、クロノアの幼なじみで親友のリングの精「ヒューポー」をはじめとした魅力的なキャラクター、3Dなのに2D感覚でプレイできる親切システムや多彩なアクションで高評価を得た傑作『風のクロノア』の続編がついにPS2でリリースされることが決定！　当然グラフィックはパワーアップし、アクションもハイテンポな気持ちの良いものになっているのは間違いない……。だが、前作をプレイしている人達が一番気になるのではないか、と思われるのは、涙なしには語れないストーリー!!　前作以上にスケールアップしたシナリオが鋭意制作中なので、発売を楽しみに待っていよう！

※画面は開発中のものです。

GB ポケットキング

ナムコ　ゲームボーイ（カラー対応）用ROM　発売日未定　価格未定

PS用ソフト『ナムコアンソロジー2』にも収録された『キング オブ キングス』。もとはファミリーコンピュータ用カセットで1988年12月19日に発売された。剣と魔法の世界を舞台にした、戦術シミュレーションゲームの決定版だ。その本格的シミュレーション要素はそのままに、新たなシナリオ＋ストーリー性を持たせた続編的内容となりそうなのが『ポケットキング』。気軽にどこでもプレイできるのはとてもうれしいし、24種類だったキャラクターはどれだけ増えるのか？　シナリオの中身は？　気になる内容は続報に期待せよ!!

一国の王として、国を守り広げていく戦略性はそのまま引き継がれている模様。

戦闘画面。ユニットごとに優劣があるので、部隊配置も大切だ。効率を考えよう！

GB 〜攻めCOMダンジョン〜 ドルルルアーガ

ナムコ　ゲームボーイ（カラー対応）用ROM　12月15日発売　4500円（税別）

名作『ドルアーガの塔』の世界観を引き継ぐ召喚アクションRPG。勇者ギルが美しい国、バビリムを築いてから100年後。バビリムは、他国による侵略の危機にさらされていた。ギルの子孫である王子ギルスは、バビリムを救うべく立ちあがる。スペルカードを握りしめて……。ダンジョンクリア形式を採用した本作は、あらかじめ一定数のスペルカードでデッキを組んでおき、ダンジョン内でカードを使うことによりクリーチャーを召喚できる。敵のジュエルをゲットすればダンジョンクリアだ。

カードにはパワーが設定されている。規定パワー内でデッキを構成せよ。

クリーチャーは同フロア中しか移動できない。戦略を立ててカードを使え。